DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

FMC-LNK

THE LEGEND OF ZELDA 2
リンクの冒険™



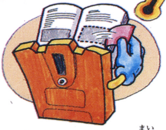
Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための

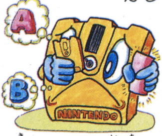
じょうずなシールのはりかた



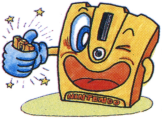
1 まずディスクカードにはってある書き換え前のシールをきれいにはがしてください。



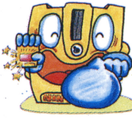
2 次に右ページのディスクカード用の四角いシールを1枚、はがし取ってください。



3 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に隅をきちんと合わせてはろう。



4 もう1枚も同じようにしてディスクカードの反対の面にきちんとはれば完成です。



5 念のためにシールの四隅をもう1度押さえて、めくれたりしないようにすればOKだ。

注意! ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただしこのシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

リンクの冒険

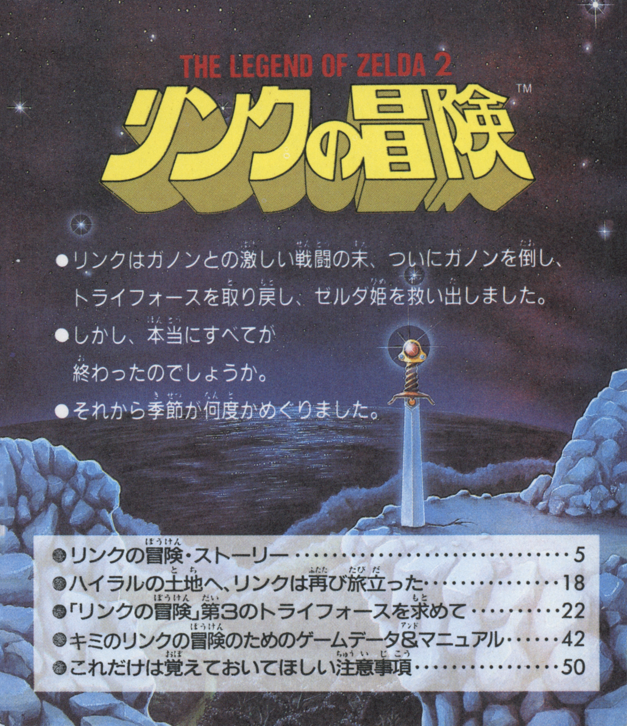
▼リンクの冒険（ぼうけん）　SIDE（サイド）　A（エー）用（よう）シール

▼リンクの冒険（ぼうけん）　SIDE（サイド）　B（ビー）用（よう）シール





THE LEGEND OF ZELDA 2
リンクの冒険™



●リンクはガノンとの激しい戦闘の末、ついにガノンを倒し、トライフォースを取り戻し、ゼルダ姫を救い出しました。

●しかし、本当にすべてが終わったのでしょうか。

●それから季節が何度かめぐりました。



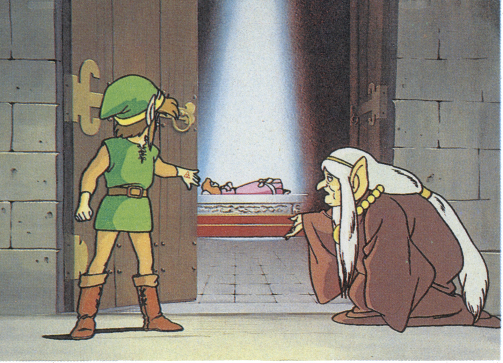
ハイラルは荒廃の一途をたどる一方でした。ガノンの邪悪な心の残した力が、ハイラルの秩序をすっかり乱していたのです。そのうえ、ガノンが倒されたあとも、その一部の手下たちはハイラルに残り、ガノン復活の機会をうかがっていました。

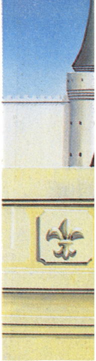
復活の鍵、それはガノンを倒した者——リンクの血でした。リンクをいけにえにし、その血を灰になったガノンにふりかけることにより、ガノンは復活するのです。



いっぽうリンクは、この小王国に残り、ハイラルの復興に力を貸していましたが、状況はよくありませんでした。

そんなある日、16歳の誕生日を迎えたリンクの左手の甲に、不思議なあざが浮き出てきたのです。そのあざは、まるで王国の紋章のようでした。気になったリンクは、ゼルダ姫の乳母である、インパの元にでかけました。あざを見たインパは、驚き、あわてふためきましたが、冷静さを取り戻すと、リンクを北の城に連れていきました。



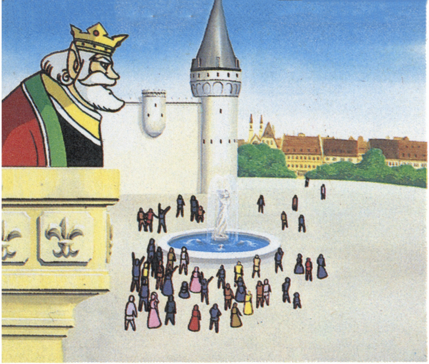


　北の城には、開かずの扉というものがあり、その開け方を知っているのは、代々王家に仕えるインパの家系を継ぐ者だけでした。インパはリンクの左手をとると、その扉に手の甲を押し当てました。

　するとどうでしょう。錠前のはずれる音がして、扉がきしみながらゆっくりと開いていくではありませんか。そして、その部屋の中央には、大きな祭壇があり、そこには美しい女性が横たわっていたのです。

「あのおかたが、初代ゼルダ姫じゃよ」

　インパはおちついた口調で話しはじめました。

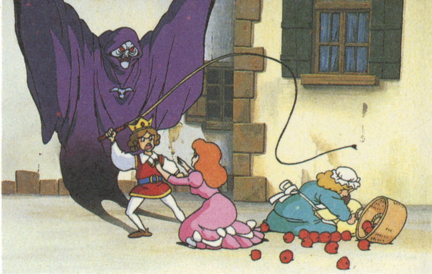


「リンク、おまえにハイラルに伝わる『ゼルダの伝説』を語らねばならない時がきたようじゃ。

昔、まだハイラルが１つの国だったころ、偉大なる王がトライフォースを使って、ハイラルの秩序を保っておったそうじゃ。しかし王もまた人の子、寿命尽きて亡くなられた。そして、この国の王子が次の国王となり、そのすべてを受け継ぐはずだったのじゃが、トライフォースだけは不完全にしか受け継ぐことができなかったのじゃ。

王子はその足りないものを求めて、ありとあらゆる所を捜したが、なかなか見つからなかった。

そんな時、王の側近の魔術師が思わぬ知らせをもってきたのじゃ」



「魔術師は、どうやら王は死ぬ前に、この王子の妹の初代ゼルダ姫だけにトライフォースについての何かをしゃべったというのじゃ。さっそく王子はゼルダ姫を問い詰めたのじゃが、姫は決して口を割ろうとはしなかった。いっこうに聞き出すことのできない王子にかわり、今度は魔術師が、しゃべらないのなら永遠に眠り続ける魔法をかけるとおどかしたが、それでも姫は、しゃべろうとはしなかったのじゃ。

業を煮やした魔術師は、本当に魔法をかけようとし、おどろいた王子は、呪文を唱えるのをやめさせようとしたが、魔術師は王子をはじきとばし、さらに呪文を唱え続け、そしてとうとう呪文を全部唱え終えてしまったのじゃ。ゼルダ姫は、その場に崩れ落ち、いつ覚めるともない眠りに入ってしまった。と同時に、魔術師もその場に倒れ、絶命していたそうじゃ」



「王子は大いに嘆き悲しみ、ゼルダ姫をこの部屋に置いたのじゃ。いつかきっとよみがえることを願ってな。

そして、この悲劇を二度と忘れぬようにと、代々王家に生まれる女の子には、必ず『ゼルダ』と名づけるように命じなさったのじゃ」

インパは、ゼルダ姫の眠る祭壇の横の台の上より、やはり同じ紋章のある1本の巻物と、6つの小さなクリスタルを取り、リンクに手渡しました。

「リンク、それは偉大なる王が、きたるべき時のために用意しておいたものを、私の一族が代々伝えてきたものじゃ。古代の文字で書き記してあるので今では誰も読めぬが、紋章を持つそなたなら、読むこともできよう。それにはトライフォースを完全なものとする鍵が隠されているという。さあ、読むがいい」

リンクは半信半疑で、巻物に目を通しました。するとどうでしょう。今まで見たこともない文字なのに、まるで文字のほうから語りかけてくるように読むことができるのです。

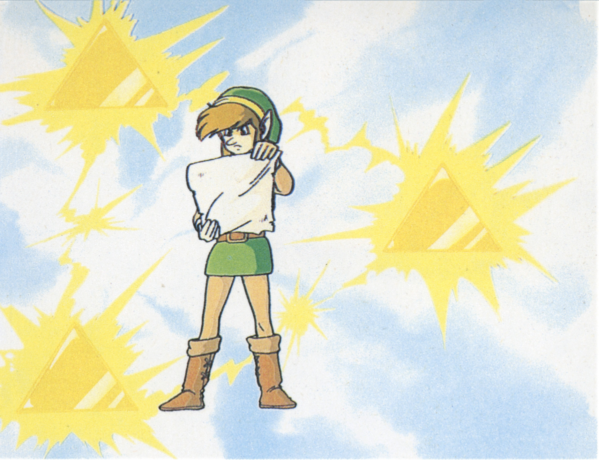
その巻物には、こんなことが書かれてありました。

『後世のトライフォースを操るものよ。そなたにトライフォースの秘密を伝えよう。
トライフォースには、３枚の種類がある。すなわち“力”、“知恵”、そして“勇気”。この３枚のトライフォースを合わせた時、トライフォースはその最大限の力を発揮するのだ。

３枚のうち、“力”と“知恵”の２枚は王国に残すから受け取るがよい。しかし“勇気”のトライフォースは理由あって私が隠した。

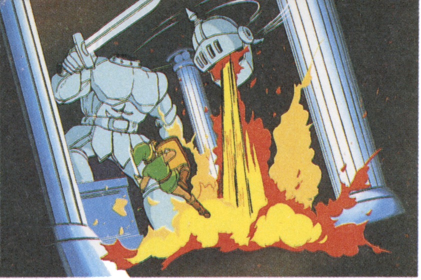
トライフォースは誰でも使えるというわけではない。悪しき心を持たぬしっかりとした人格も必要だが、生まれながらの特殊な素質も必要なのだ。残念ながら私の生きている間に、そのような人物を見つけることはできなかった』





『それで私はハイラル全土に魔法をかけることにしたのだ。素質を持った人間が道を誤らずに育ち、さまざまな経験を積み、ある年齢に達した時、紋章が現れるようにな。

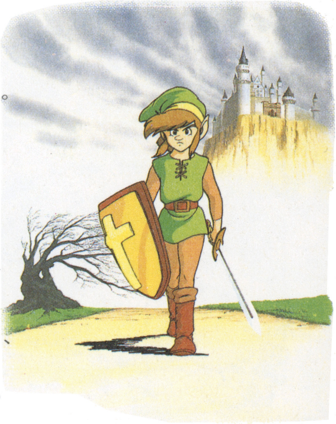
しかし、もしそれまでに、他の誰かがトライフォースを使えばどうなるだろうか。使い方を誤れば、さまざまな悪を産み出す』



『“勇気”のトライフォースは、ハイラルで一番大きい島の“死の谷”にある大神殿に隠してある。しかし、そこに入るには、まずハイラルにある6つの神殿で、守護神と戦い“結界”を解かねばならぬ。これらの守護神は、私が神殿に外敵が侵入するのを防ぐために作ったものだ。そして守護神を倒したら、その奥の石像の額にクリスタルをはめこむのだ。6つの神殿のすべての石像にクリスタルをはめ終わった時“死の谷”に張られた“結界”は解け、大神殿に入ることができるようになる。そこでそなたは、最後の守護神と戦うことになる。その守護神を倒してはじめて、トライフォースを手にすることができるのだ。

恐れることなかれ、そなたならきっとトライフォースを得ることができよう。そしてハイラルの希望の光となることを願う』

巻物を読み終わり、ゆっくりと顔を上げるリンクにインパは嘆願した。
「初代ゼルダ姫にかけられた魔法も、トライフォースを使えばきっと解けるはずじゃ。
リンク、お願いじゃ。トライフォースを完全なものにし、姫を救っておくれ。そして、平和なハイラルを取り戻しておくれ」
リンクは無言でうなずくと、祭壇のほうを一目見て部屋を後にしました。
そしてリンクは一人旅立っていきました。左手にマジカルソード、右手にはマジカルシールドを持って。
いっぽうそのころ、ガノンの手下たちは魔界より新たな仲間を呼び寄せ、ガノン復活にむけて動きはじめようとしていたのです……。



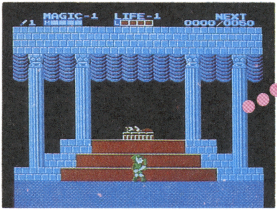

Hyrule
ルトの町
タンタリ砂漠
北の城
モルゲの沼
ミドロの沼
サリアの町
王の
デスマウンテン
デスマウンテンエリア



広大なハイラルが「冒険」の舞台だ

ハイラルの土地のどこかにある6つの神殿。各所に潜むガノンの手下たちと戦い、経験を積み、あちこちの町に立ち寄りながら情報を聞き、それを見つけねばなりません。そして、「死の谷」の大神殿で、守護神と戦いぬき、〝勇気〟のトライフォースを手に入れる——それがリンクの使命です。

第1章 ハイラルの土地へ、リンクは再び旅立った



●王国・北の城内

ここは北の城。いよいよリンクの冒険が始まろうとしているんだ。祭壇の上には、ゼルダ姫が静かに眠り続けている。

●リンクの命は3つ与えられている

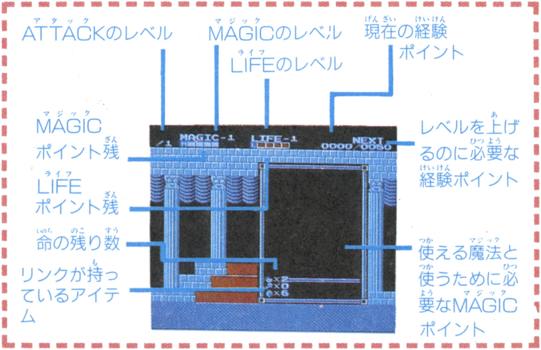
始まろうとする冒険のために、リンクには3つの命が与えられた。LIFEがなくなったり、水の中などに落ちてしまうと、この命が1つ減る。1つ1つを大切に戦うようにしなければいけないぞ。

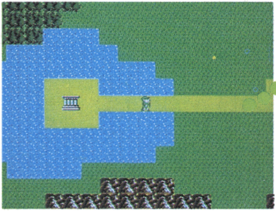




●城を出る前にリンクのステータスを見てみよう

リンクは3つの力の要素（ATTACK・MAGIC・LIFE）を持っていて、それらの状態は画面上部に表示されている。レベルはその力に対するリンクの能力で、ポイント残は、その力をあとどれだけ使えるかを示しているんだ。STARTボタンを押すと、サブ画面が呼びだせ、使える魔法や持ち物が確認できるよ。



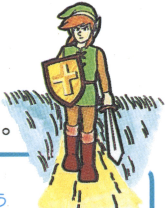


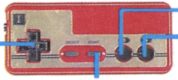
●北の城・近郊

城外に出たリンク。いよいよ冒険の旅の始まりだ。空気のきれいなハイラルでは、かなり遠くのほうまで地形を見わたせるぞ。湖にかこまれた北の城から、道ぞいに東へ進むリンクの姿が見える。こんなふうに、リンクが移動をしている時の画面を“地上マップ”というんだ。

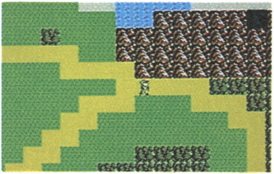
●ハイラルの土地を歩くリンク

まずは東へ道ぞいに進んでみよう。十字ボタンでコントロールするんだ。アイテムがあればⒶⒷボタンで使える。



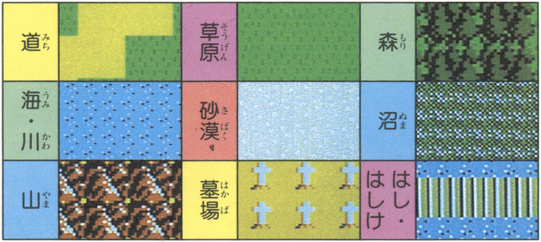


●町・森・山……ハイラルにはさまざまな地形が



自然豊かなハイラルの土地は、山や森、川や草原などいろんな地形で構成されている。川などの水の上や、山のような険しい地形のところ以外なら、リンクはどこでも移動できるぞ。町や洞くつ、道をふさぐ大岩なども見つけられるはずだ。





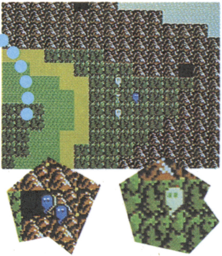
第2章

「リンクの冒険」〜第3のトライフォースを求めて

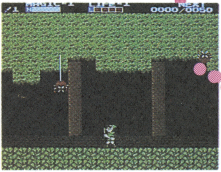
――ガノンの手下との遭遇

「おっと！」――ふとしたはずみで、道をはずれて、森の中に入ってしまったリンク。その時、敵たちの影が!!

リンクが道からはずれて歩いていると、ガノンの手下たちが狙って近寄ってくる。敵たちは上にある2つのシンボルマークで表示されるぞ。そのマークとリンクが重なると、戦闘画面に切りかわり、



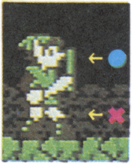
強い敵　　弱い敵



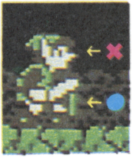
戦闘画面――戦い開始だ！

戦いの基本は剣でダメージを与え、盾で攻撃を防ぐこと。相手の大きさや、攻撃してくる高さを見て、うまく行動しよう。

右のそれぞれのポーズのとき、●の高さの攻撃を防ぐことがとができる。×の高さからだとダメージを受けるぞ。



ふつうのとき



下を押しているとき



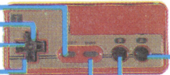
ジャンプ突き



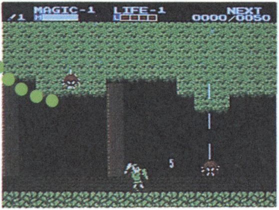
下突き

剣士から技を教われば、ジャンプ突きや下突きもできるようになる。

戦闘シーンでのコントローラ操作



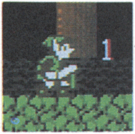
敵に勝ち経験値を得る



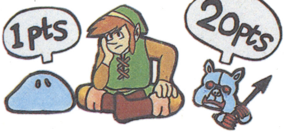
バシュッ！　みごとに敵をやっつけたリンク。はじけ散った敵のあとに、ポッと数字が浮かんだ。

この数字は、リンクが敵との戦いで得られた"ポイント"。つまり、どれだけ戦いの経験を積んだかという数値なんだ。このポイントを集めることによって、リンクは強くなっていくぞ。

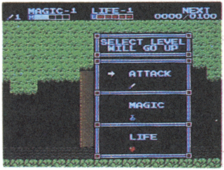
強い敵ほど高いポイントが得られるけれども、その時のリンクではとうていかなわない敵と戦えば、やられる危険も大きい。敵の強さをよく見きわめて戦おう。ポイントだけにまどわされてはいけないぞ。



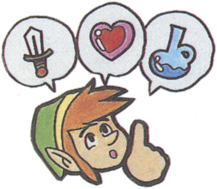




●経験を積むことでリンクは強くなる



ポイントを集め、それが戦闘画面の右上の"NEXT"のポイントに達すると、リンクの3つの要素のうち、1つのレベルを上げられる。このとき、戦闘画面に上のようなセレクトメニューが表示されるので、十字ボタンで上げたい要素のところに矢印を移動させ、STARTボタンを押し、決定しよう。



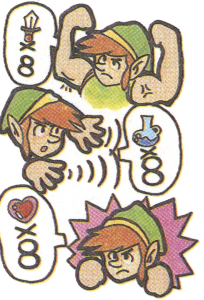
ゲームオーバーになるとレベルがもどっちゃうぞ

ゲームオーバーになったり、ゲームを中断すると、3つの要素はそのなかで1番低いものに統一される。これがリンクの本当のレベルなんだ。



●3つの要素でいろいろなリンクが作られる

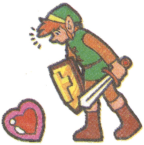
リンクの持つ3つの要素は、最高8レベルまで上がる。それを超えて上げると、リンクが1UPするんだ。それぞれのレベルを上げるとどうなるかというと……。



ATTACK このレベルを上げると、1度の攻撃で敵に与えるダメージが大きくなる。

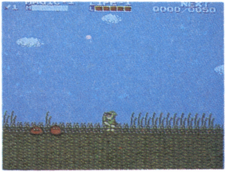
MAGIC 上げるごとに、魔法を使った時のマジックポイントの減る量が変わっていくのだ。

LIFE リンクの防御力。ダメージを受けた時のライフポイントが減る量が少なくてすむようになるぞ。



マジックとライフのポイントは、そのレベルを上げると回復する。だけど、ポイントの最高値を上げるには、どこかにある器を見つけださなきゃだめだぞ。

●敵とあった地形で、画面と敵の種類が決定される



草原

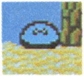
何の障害物もない、平たんな地形だ。戦うのも、逃げるのもラクで、自由に行動することができる。

ビト（アカ）ボト（アオ）



体をふるわせながら動く、ゼリー状のモンスター。ボトは大きくジャンプしてくるので注意しよう。





洞くつ

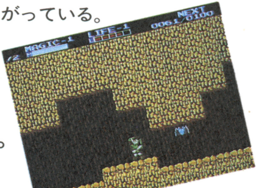
エーク

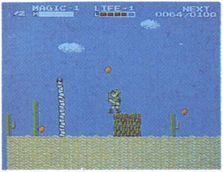




暗い所で生活するコウモリ。ふだんは木や洞くつの天井にぶらさがっている。

他の地形に比べて暗く、せまくるしい。段があったり、穴があったりと、地形も複雑だ。



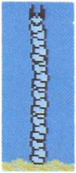


砂漠

乾燥した地。そこに適応した、昆虫タイプのモンスターがいる。風が強く、小さな岩が飛び交うところもある。

ゲルドアーム

地面から天に向かって体をのばす巨大な虫。頭にダメージを与えないと倒せない。

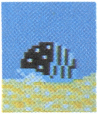




ローダー



地面をズルズルとはいずりまわる甲虫。生命エネルギーを食べる。洞くつの中にも生息しているぞ。

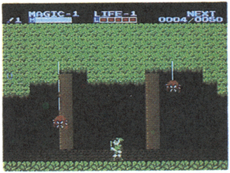


ゴーリア



ブーメランを使い、リンクを攻撃してくる小鬼。ブーメランは盾で防げる。草原や洞くつにもいるぞ。





森

木立ちにかこまれて、光があまりさしこまず、暗い。多くの敵が潜んでいて、木の上から攻撃してくることも。

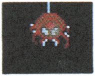
モリブリン

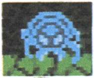
主に森に住む小鬼。ヤリを使って、リンクに攻撃をしかけてくるが動きは鈍い。





ディーラ





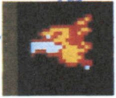
木の上から糸を垂らして上下する。青いディーラは地面に降り、リンクを狙ってくるぞ。



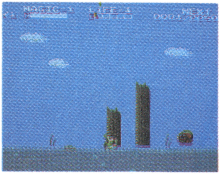


モービー



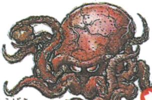


上空から垂直に舞いおりてきて、リンクを狙う。生命力は低いが、動きが速いので倒しにくいぞ。



沼

湿地帯で地面が泥のようになっている。リンクの体が沈んでしまい、歩きにくい。



オクタロック

地上ダコ。ピョンとはね、口から岩を吐き攻撃してくるので注意。







ダイラ

ワニの兵士。手に持ったオノで攻撃。オノは盾(シールド)では防ぐことはできない。

墓場

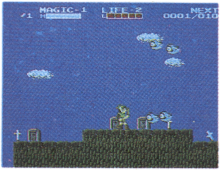
墓場を飛びまわるユーレイ。十字架を持ってないと見えないものも。





モア

小高い丘につくられていて、少し段になっている。広大な霊園の中心には王の墓もある。



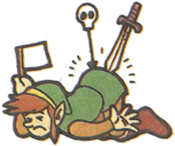
●リンクが倒されれば、ガノンが復活する



「う！　やられた！」――健闘のかいなく、リンクが授かった全ての命を失くしてしまうと、ガノンが復活し、ゲームオーバーになってしまう。そうなると、そのときのポイントは0に戻り、各レベルは、一番低いものにそろえられ、北の城から出直しになるのだ。

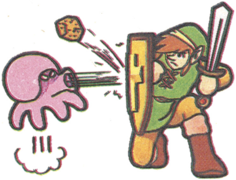
●先を急がずに、レベルを十分上げておこう

ガノンが復活してしまうと、ハイラルの地はますます荒れてしまう。そうならないためにも、注意深く行動しなくてはいけないぞ。キミの腕では、絶対この先の敵にかないそうにないと思ったら、もうひとつレベルを上げるようにガンバってみよう。

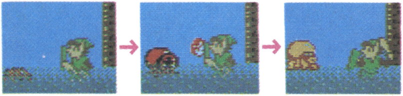


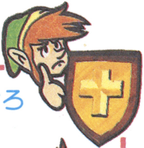
目的である神殿や、まだ行ったことのない土地に早く行きたい気持ちはわかるけど、そこはグッとこらえること。

●敵の動きをよくつかんで、攻撃を防ごう



それでもやはり、少しずつ強い敵と戦っていかなきゃ冒険は進まない。強い敵たちは体当たりだけでなく、いろいろな物をつかって攻撃してくるぞ。それを盾を使ってうまく受けて、スキができたところで敵を攻撃しよう。敵の動きをつかむのが勝利への道だ。





盾で受けられないモノには気をつけろ

盾を使って防げないものはうまくかわそう！



チェーンハンマー



オノ



こん棒



ファイアボール

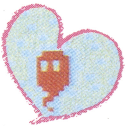
●ここだ！というときには魔法も使わなくてはネ



リンクが冒険を続けていくうちに、いろいろな魔法を身につけられる（46P参照）。魔法はリンクの持つポイント内でしか使えないけれど、強い敵だナと思ったら、迷わず使ってみよう。

●妖精はLIFEを回復してくれる

時おり、敵に交って赤いシンボルが出る。これに重なると妖精がいて、触れるとリンクのLIFEを回復してくれるよ。どこかに妖精の住んでいるところもあるぞ。

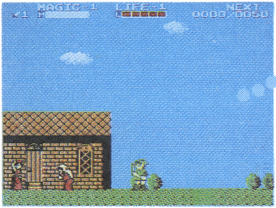


どうしてもダメならまた次の日にしよう。

それでもダメッ！　という時は、ムキになってやらずに、ゲームオーバー後"SAVE"を選んで終了しよう。持ち物やレベルがカードに記録される。

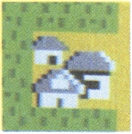


SAVE時に3つの要素のレベルは最も低いものに統一されます。



城の近くの町に着く

道に沿って歩いていくと、やがて町が見えてきた。「町の人たちに聞けば、神殿のことがわかるかもしれない。体を休ませてくれるところもあるだろう」。そう考えたリンクは、その町に立ち寄ってみることにした。町の中は家が立ちならび、町の入口には立て札が立っている。その前でⒷボタンを押せば、町の名がわかる。



町に入るまでにはちょっと時間が必要だ

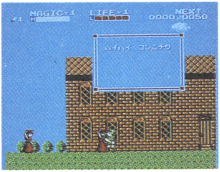
リンクが町に向かうと、"WAIT" と画面に表示される。この間はディスクドライブが作動中だから、カードを抜いたりせず、しばらく待っててネ。



●町の人たちとの会話は重要なヒントだ



町の中を歩いている人たちと重なった時に、Ⓑボタンを押すとその人と会話ができるんだ。町の人たちは、リンクの話を聞いて、いろんなことを答えてくれるよ。



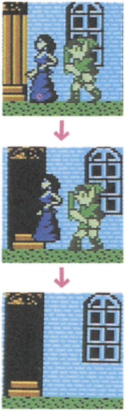
なかには、重要なヒントをくれたり、リンクにたのみごとをしてくる人もいる。いろんな人にどんどん話しかけてみることにしよう。

また、人と重なっていないときにⒷボタンを押すと、そこに何かないか探せるんだ。

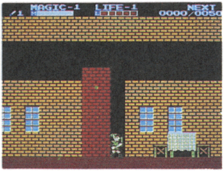


●リンクを招き入れてくれる家もあるはずだ

人によっては、リンクを家に招き入れてくれる。その人の家に入るときは、後ろについていってドアの前に行き、ドアを開けてくれたら、十字ボタンの上を押して家の中に入ろう。家の中でもⒷボタンを使って人と話したり、何かないか見たりできるよ。タイミングをまちがえて、閉め出されたりしないようにね。



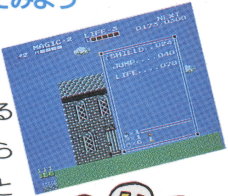


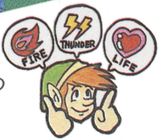


たまにドアがはじめから開いている家もある。そこへは自由に出入りできるから、とにかく入ってみよう。きっと何かがあるはずだ。

●魔法を教えてもらったら確認してみよう

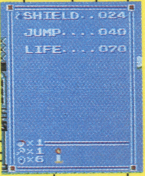
町には必ず魔法を教えてくれる人がいる。魔法の種類によっては、MAGICポイントの器の量や、ある条件を満たしてないと、教えてもらえないこともあるけれど、各町で必ず１つ学べるんだ。



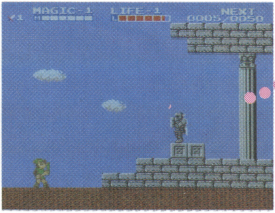


教わった魔法を使うには？

戦闘シーンのときや町の中でSELECTボタンを押すと魔法が使える。使いたい魔法は、そのたびにサブ画面にして選んでおく必要がある。右がサブ画面の表示の説明だ。よく見ておこう。

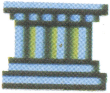


神殿へと突入



町で情報を手に入れ、リンクはついに神殿へやって来た。戦いも重ね、十分にレベルも上げたし、いくつかの町でいくつかの魔法も教わった。もしまだレベルも上がってなく、魔法も何も教わってないようだったら、もう１度ひき返してきたほうがいいかもしれない。

神殿は、長い間破られることのなかった聖域。だからそこには、それなりの強い敵たちがいるはずだ。



神殿の入口に行くにはちょっと時間がかかる



神殿に入るときも、町と同じようにディスクドライブが作動する。左の画面が出て切りかわるまで、ちょっと待ってネ。

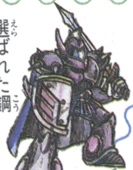
●神殿の中はさらに手強い敵でいっぱいだ

神殿の中の敵たちは、王によって作られ選ばれた者たちだ。その強さは並大抵のものではないぞ。

アイアンナック



選ばれた鋼鉄の戦士。盾と剣を使いこなす強敵で何種類かいる。



ミュー

体からトゲを出す特殊スライム。小さいため、下突きを使うこと。

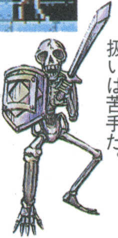




スタルフォン

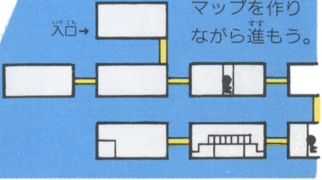


ガイコツの戦士で、剣はなんとか使いこなせるが、盾の扱いは苦手だ。



神殿は複雑な迷宮なんだ

神殿はいくつかの戦闘画面で構成された迷宮になっている。下の図を参考に、マップを作りながら進もう。

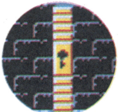


●神殿の中のアイテムを取り、神像へ

神殿の中には神像のほかに、冒険に必要となるアイテムが隠されている。守護神を倒すだけでなく、このアイテムを手に入れるのも忘れちゃだめだ。鍵のかかった扉もあるから、鍵も探そう。神殿内で見つけた鍵は、その神殿で使うようにしたほうがいいぞ。



主護神との戦いでは、敵の生命力が画面左に表示されるよ。



鍵のかかった扉

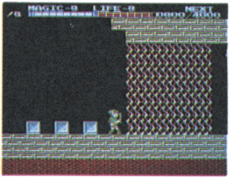




——そして大神殿へと



そして6つのクリスタルを神像にはめこんだら、いよいよ大神殿へと突入だ。大神殿はリンクの想像をはるかに超えるほどに広い。そして最後の守護神に勝った時、リンクの真の心がためされるんだ！



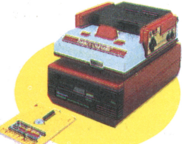
大神殿の結界をといて中に入れば、その中でゲームオーバーになっても、CONTINUEすれば、大神殿の入口から再スタートだ。ガンバレ!!

大神殿に入る時は、ディスクカードをA面にセットし直さなくてはならない。6つの神殿をクリアせずに行っても、結界にはばまれてムダな時間がかかっちゃうぞ。

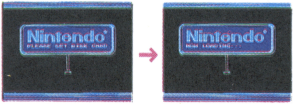
第3章 キミのリンクの冒険のための
ゲームデータ&マニュアル

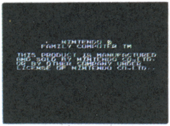
さあ、『リンクの冒険』のお話がわかったら、いよいよキミが冒険をはじめる番だ。ここからは、そのために必要なことが書かれているぞ。よ〜く読んでネ！

●ゲームを起動させなくっちゃ始まらない



まずはディスクシステムと本体をしっかり正しく接続しよう！　電源をONにするとタイトル画面が出る。そうしたらカードのSIDE Aを上にして、ディスクドライブにセットするんだ。タイトル画面が出てこないキミ！　もう1度本体とディスクシステム、そしてテレビとの接続を確認だ。それからもう1度やり直してみよう！





"NOW LOADING…"という表示が画面中央に出たあと、しばらくすると左の画面が出てくる。そして下のようなゲームのタイトル画面が出てくればOK！　もしこの2つの画面が現れずに、"ビービーッ" と音がしたら、異状な事が起きた合図だ。その時はディスクドライブの赤ランプが消えるのを待ってカードを取り出し、52ページの一覧表を見て必要な処置をとろう！



"NOW LOADING…"の表示のあとで、"A,B SIDE ERR.07"と出たら、カードのA・Bが逆にセットされているぞ。カードを取り出し確認して、セットし直そう。また、カードをセットしても表示が変わらない時は、もう1度接続を確認しよう。





●新しいリンクをディスクカードに作っちゃおう



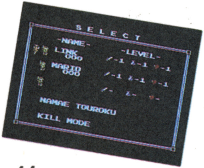
タイトル画面が出たら、STARTボタンを押すと右のセレクトモードに切りかわる。新しくゲームをはじめるためには、"NAMAE TOUROKU"を選び、左の登録モードに切りかえよう。ここで十字ボタンとⒶボタンで下から文字を選び、名前(8文字まで)をつければ、新しいリンクがつくれる。





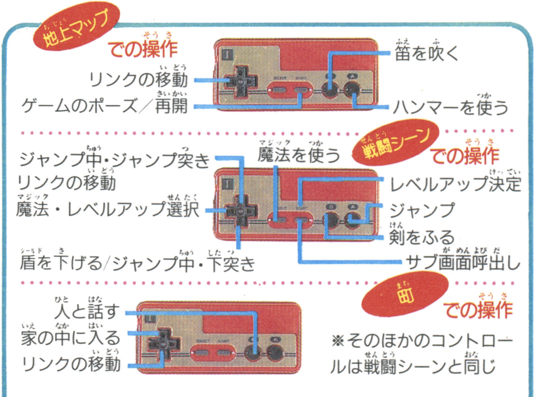
もし、リンクをつくりかえたくなったら、"KILL MODE"を選んで(右の画面)、つくりかえたいリンクを選べばOK。

セレクトモードで名前登録してあるリンクを選べばゲーム開始。各モードではSELECTボタンで妖精を動かし、STARTボタンで選ぶ。"END" を選ぶとセレクトモードに戻るぞ。



●ゲーム中のコントローラ操作を覚えておこう

『リンクの冒険』では、その画面モードによってコントローラ操作が違う。それをまとめたのが下の表だ。実際にリンクをコントロールしてみて覚えよう！



サブ画面が表示されているとき、コントローラⅡのⒶボタンと十字ボタンの上を同時に押すと、ゲームを中止できます。

ジャンプ突き及び下突きは、剣士から技を教わらないと使えません。ゲーム中断時に3つの要素のレベルは最も低いものに統一されます。

リンクが学ぶ魔法はこれだけある

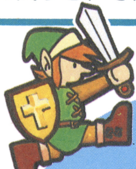
あちこちの町で教えてくれる魔法は8つ。リンクの持っているMAGICポイントの残りと、それぞれの魔

SHIELD



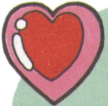
リンクのLIFEレベルを一時的にアップさせる。敵から受けるダメージが半分ですむ。リンクのレベルが低いうちは重要となる魔法だ。

JUMP



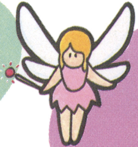
この魔法を使うと、リンクのジャンプ力が上がる。ふつうのジャンプではとどかなかった高い所にも、登ることができるよ。

LIFE



これでリンクのLIFEポイントをあるていど回復させることができる。もうダメ！　となる前に、この魔法を使うといいよ。

FAIRY



妖精に変身する魔法だ。これを使って、空を飛んだりできる。ガケなどけわしい地形が苦手なキミは、使ってみるのもいいね。

MAGICポイントは1マス（器1つ）あたり16ポイント。何マス

法のポイント消費量、そして効用をよく考えて使おう。場合によっては、魔法を使わないと、先へ進めないこともある。魔法は画面が切りかわるまで有効だよ。

ファイア
FIRE

この魔法を使うと、Ⓑボタンで剣をふると同時に、ファイアボールが投げられる。ただし敵の中には効き目のないスゴイやつもいるんだ。

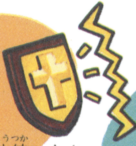


スペル
SPELL



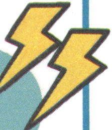
不思議な呪文を唱える魔法だ。どんな効果があるかはわからない。敵によっては、恐しさに震えあがるともいう。

リフレックス
REFLEX



盾で受けられなかったものを受けとめたり、神殿の中にいる魔法使いたちの放つ魔法をはね返すことができるようになるんだ。

サンダー
THUNDER



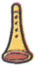
最強の魔法で、画面上の特定の敵全てに、ダメージを与えることができる。ただし、使いこなすためには、リンクが強くなくては。

ぶん残っているかを目安にして、魔法の使いかたを考えてみよう。

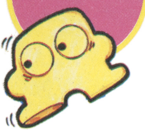
●アイテムはトライフォースへの道を切り開く

6つの神殿や、いくつかの洞くつの中などでは、いろいろなアイテムが手に入る。ここでは神殿などに隠されている特殊アイテム（49P➡）と、そのほかのアイテム（48P⬇）を紹介している。49Pのアイテムは、戦闘シーンでのサブ画面に表示される。アイテムは剣で突きさせば、手に入れることができるよ。

マジックのつぼ		リンクのMAGICポイントが回復する。赤と青の2つがあり、回復力が異なる。	
宝袋		リンクの経験ポイントがアップするボーナスだ。敵から出たりもするぞ。	
ハートのうつわ		LIFEポイントの器が1つ増え、LIFEが回復する。生命力が高くなるわけだ。	
マジックのうつわ		MAGICポイントの器が1つ増え、回復する。ポイントの最大値が16増えるんだ。	
人形		リンクによく似た人形だ。これを取ると、リンクの命の数が1つ増えるぞ。	

ローソク		これを取ると、今まで暗やみで見えなかったところが明るくなる。	
ハンマー		地上マップで、岩を壊したり、木を切ったりできる。Ⓐボタンで使うんだ。	
聖なるグローブ		神殿の中のブロックを、剣をふることで、つきくずせるようになる。	
イカダ		これを取ると、はしけから海を渡れる。海の向こうには何があるのだろうか？	
聖なるブーツ		不思議な羽が生えている。言い伝えでは、これをはくと神様に近づけるというが？	
笛		ハイラルに伝わる不思議な音色を奏でる。その音は、古き力を呼び起こすという。	
マジカルキー		鍵のかかった扉をいくつでも開けることができる魔法のキーなんだ。	
十字架		秘められたその力で、ふだんは見ることのできなかった敵の姿が見える。	

第4章 これだけは覚えておいてほしい注意事項



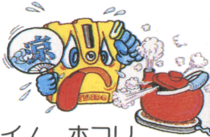
ディスクカードの中には、キミがいままでプレイしてきたゲームデータをはじめ、イロンなモノがつまってる！　とってもデリケートだけど、キミが注意をよく守って大切に扱えばとっても長モチするゾ。

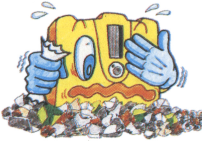
ディスクカードは大切に取り扱おう



●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！　それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう。

●湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。



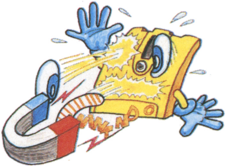


●ゴミゴミしたところは大キライ！　ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。



●踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！



ディスクドライブの赤ランプがついている時は、EJECTボタンを押したり、本体の電源やRESETスイッチに手を触れちゃダメ。大きな衝激も与えないように注意しようね。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20〜40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持っていって、相談しよう。

DISK CARD

THE LEGEND OF ZELDA 2
リンクの冒険™

1987年1月31日　初版　1987年2月15日　2版

発行　任天堂株式会社
〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地

編集　株式会社徳間書店
〒105　東京都港区新橋4-10-1

印刷　大日本印刷株式会社



T4902370500462

リンクの冒険

任天堂